

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-297496

(P2002-297496A)

(43)公開日 平成14年10月11日(2002.10.11)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード*(参考)
G 0 6 F 13/00	5 5 0 5 2 0	G 0 6 F 13/00	5 5 0 L 5 C 0 6 4 5 2 0 B
G 1 0 L 19/00 13/04		H 0 4 N 7/173	6 1 0 Z 6 2 0 D
H 0 4 N 7/173	6 1 0	G 1 0 L 3/00	N

審査請求 未請求 請求項の数10 O L (全 16 頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2001-102922(P2001-102922)

(22)出願日 平成13年4月2日(2001.4.2)

(71)出願人 000005108

株式会社日立製作所

東京都千代田区神田駿河台四丁目6番地

(72)発明者 木村 淳一

東京都国分寺市東恋ヶ窪一丁目280番地

株式会社日立製作所中央研究所内

(72)発明者 鈴木 芳典

東京都国分寺市東恋ヶ窪一丁目280番地

株式会社日立製作所中央研究所内

(74)代理人 100068504

弁理士 小川 勝男 (外2名)

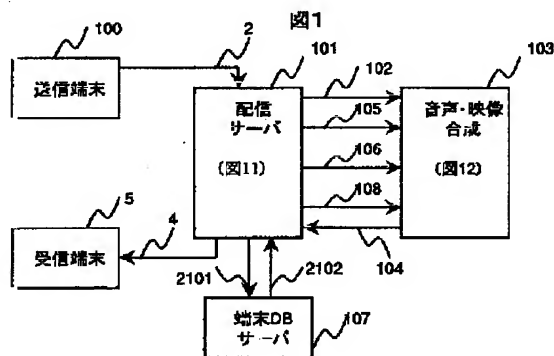
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 メディア配信システム及びマルチメディア変換サーバ

(57)【要約】

【課題】マルチメディア通信端末を経済的コストで、消費電力を少なく、かつ端末間の必要伝送容量を少なくする。

【解決手段】送信 受信端末100、5間のマルチメディア通信データの中継するサーバを介してメディア情報を伝送・受信する配信システムにおいて、映像情報を配信サーバ101に付属の音声・映像合成サーバ103に予め格納しておき、通信時には格納していた映像情報を基に、受信端末5のメディア再生能力に応じた出力映像情報情報に変換する変換し、受信端末5に上記出力映像情報情報を送信する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】第1の端末から送信されたメディア情報を第2の端末に配信するサーバとを有するメディア配信システムにおいて、上記サーバが上記第2の端末のメディア再生能力を取得する手段と、上記メディア情報を上記取得したメディア再生能力に応じた出力メディア情報に変換する手段とを具備するメディア配信システム。

【請求項2】第1の端末から送信されたメディア情報を受信する手段と、受信した上記メディア情報の宛先を取得する手段と、上記宛先である第2の端末のメディア再生能力を取得する手段と、上記メディア情報を上記第2の端末のメディア再生能力に応じた出力メディア情報に変換する手段と、上記第2の端末に対して上記出力メディア情報を送信する手段とを具備するマルチメディア変換サーバ。

【請求項3】第1の端末から第2の端末に宛てた文字情報を受信する手段と、上記文字情報を音声信号に変換する音声信号変換手段と、上記音声信号に対応した映像信号を生成する映像信号生成手段と、上記音声信号を第2の端末が受信再生できるフォーマットの1つで圧縮符号化する音声信号圧縮手段と、上記映像信号を第2の端末が受信再生できるフォーマットの1つで圧縮符号化する映像信号圧縮手段と、上記文字情報に圧縮した音声符号と圧縮した映像符号を付加し上記第2の端末に送信する手段とを具備するマルチメディア変換サーバ。

【請求項4】請求項3記載のマルチメディア変換サーバであって、更に上記第2の端末が受信再生できるフォーマット情報を入手する手段を有し、上記音声信号圧縮手段及び映像信号圧縮手段が、上記音フォーマット情報を用いて圧縮を行うように構成されたマルチメディア変換サーバ。

【請求項5】請求項3記載の変換サーバにおいて、更に、上記第1の端末に対して複数の変換する音声の種類と複数の生成する映像の種類を呈示し、これら音声及び映像のうちそれぞれ1種類の選択指示する手段を有し、上記音声信号変換手段は上記選択した音声選択情報と映像選択情報とを文字情報に付された受信信号の選択された音声選択情報の内容に従った音声信号に変換するように構成され、上記映像信号生成手段は上記選択された映像信号を合成するように構成されたことを特徴とするマルチメディア変換サーバ。

【請求項6】請求項5のマルチメディア変換サーバと通信を行うマルチメディア端末において、文字を入力編集する手段と、上記変換する音声の種類を呈示し、選択された音声選択情報を生成する手段と、上記映像の種類を呈示し、選択された映像選択情報をする機能と、入力した文字情報と合成音声選択情報と、合成映像選択情報を送信するマルチメディア端末。

【請求項7】第1の端末から第2の端末に宛てた映像情報を受信する手段と、上記第2の端末が受信再生できる

映像符号フォーマット情報を入手する手段と、上記受信した映像情報の映像符号フォーマットを上記第2の端末が受信再生できる映像符号フォーマットと比較する手段と、上記比較した結果一致する受信した映像情報を第2の端末が受信再生できる映像符号フォーマットがなければ第2の端末が受信再生できる映像符号フォーマットの1つを選択し、上記入力した映像情報を選択した映像符号フォーマットへ変換する手段と、上記変換した映像情報を端末2に送信する手段とを具備するマルチメディア変換サーバ。

【請求項8】第1の端末から第2の端末に宛てた映像情報を受信する手段と、上記第2の端末が受信再生できる画面サイズ情報を入手する手段と、受信した映像情報の画面サイズを第2の端末が受信再生できる画面サイズ情報と比較する手段と、比較した結果受信した映像情報の画面サイズを上記第2の端末が受信再生できる画面サイズより大きければ入力した映像情報を第2の端末が受信再生できる画面サイズへ変換する手段と、変換した映像情報を端末2へ宛てて送信する手段とを具備するマルチメディア変換サーバ。

【請求項9】請求項1記載のマルチメディア変換サーバにおいて、入力メディア情報の種類と出力メディア情報の種類の組み合わせにより定められる変換料金を送信者に対して課金することを特徴とするマルチメディア変換サービス。

【請求項10】請求項3、4、6又は7に記載の変換サーバにおいて、受信した文字情報から音声情報あるいは映像情報への変換をした場合、変換をしない場合に比べ高い料金を送信者に対して課金することを特徴とするマルチメディア通信サービス。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、メディア配信システム及びマルチメディア変換サーバ 更に詳しく言えば、映像及び音声情報を含む情報を送受信する通信システムに用いる携帯マルチメディア端末及び携帯マルチメディア端末間の通信データを中継するマルチメディアサーバに関するものである。

【0002】

【従来の技術】映像信号（動画像）及び音声あるいは音楽信号は国際標準規格 ISO/IEC 14496（MPEG-4）等を用いることにより、数十kbit/秒（以下bpsと略する）程度に圧縮して伝送することができる。また、一定時間の映像・音声信号をMPEG-4を用いて圧縮し、得られた符号データを1つあるいは映像、音声の2つのファイルとして電子メールデータ（テキスト情報）とあわせて送信することができる。

【0003】従来のマルチメディア端末による、映像・音声ファイルの送受信は、送信端末で映像・音声圧縮して伝送路を介して、配信サーバ（例えばメールサーバ）

に転送する。配信サーバは受信したデータの宛先に該当する受信端末に、メールを転送する。あるいは、配信サーバは受信端末が配信サーバに接続することを監視し、接続したことを確認した時に、受信端末にメールが到来している旨、あるいはメール自体を受信端末に転送する。

【0004】上記送信端末は、送信すべき文字入力情報（例えば押下キー情報）、映像信号、音声信号を入力し、文字入力情報は編集装置で読取され、文字コードとなりメモリにテキスト情報として格納される。上記映像信号は、映像符号に変換され、メモリに格納される。上記音声信号は、音声符号に変換され、メモリに格納される。送信端末ユーザの指示により、送信端末は、配信サーバ呼び出し、伝送路を確立する。次に、上記メモリに格納されたテキスト情報（メールの宛先、本文等）、映像符号、音声符号が、読み出され、確立した伝送路を介して、サーバへ送信される。

【0005】上記伝送路上での送信情報は、宛先、テキスト情報、音声情報、映像情報が一定のフォーマットで伝送される。送信端末からのデータ（以下メールデータ）を受信した配信サーバは、入力された情報をバッファに格納する。このとき、必要に応じて課金制御部で、配信サーバが受信した情報量に応じた料金を送信者に対して課金するための記録をとる。その後、バッファに格納されたメールデータから、その宛先を解読して、宛先に該当する受信端末を呼出す。配信サーバと受信端末との伝送路が確立した時点で、バッファに格納されているメール情報（テキスト情報、音声情報、映像情報）を読み出し、受信端末にメールデータを送信する。

【0006】上記受信端末は配信サーバからの呼出しを受けると、配信サーバとの間に伝送路を確立し、配信サーバから伝送されたメール情報を、メモリに格納する。受信端末のユーザは、受信したメール情報を選択し、テキスト表示処理をして表示デバイス上に表示して読む。また、必要に応じて映像符号、音声符号を読み出し、映像信号、音声信号を再生する。

【0007】また、上述のマルチメディア配信システムでは、映像情報符号を生成するために画像入力カメラ及び映像エンコーダを実装する必要がある、コスト高になる上、多くの電力を必要とするため送信端末を駆動する電池の寿命が短くなり、より大容量の電池を搭載することにより端末のサイズが大きくなり携帯性が損なわれる問題があり、さらに、送信端末と受信端末の間で、同一の映像情報符号処理アルゴリズムを実装する必要がある。この問題を解決するため、他の従来例として、特開平6-162167号公報に開示されているように、受信端末にて、受信文字情報に合せて音声、画像を合成し、その際に使用するパラメータを送信端末で指定する方法が知られている。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】上記他の従来例では送信端末及び配信サーバでの情報処理量及び伝送容量は軽減されるが、受信端末で合成処理を行うため、多くの処理能力が必要となり、コストが高価になる上、多くの電力を必要とするため送信端末を駆動する電池の寿命が短くなり、より大容量の電池を搭載することにより端末のサイズが大きくなり携帯性が損なわれる点が考慮されていない。さらに、送信端末で、受信端末の合成アルゴリズムのパラメータを事前に知る必要があり、合成アルゴリズムのメンテナンス性、拡張性に欠ける点が考慮されていない。

【0009】従って、本発明の第1の目的は、送信端末と受信端末の間で、同一のメディア情報符号処理アルゴリズムが異なる場合にも配信できるマルチメディア配信システム及びそれに用いるサーバを実現することである。

【0010】本発明の他の目的は、第1の目的を達成すると同時に送信端末及び受信端末のデータ処理量を軽減し、消費電力、使用コストを軽減できるのマルチメディア配信サーバを実現することである。

【0011】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、本発明は、送信・受信端末間のマルチメディア通信データを中継するサーバを介してメディア情報（テキスト、映像及び音声情報）を送信・受信する配信システムにおいて、上記サーバに上記受信端末のメディア再生能力を取得する手段と、上記送信端末からのメディア情報を上記取得したメディア再生能力に応じた出力メディア情報に変換する手段と設けて構成する。以下上記構成のサーバをマルチメディア変換サーバと呼ぶ。

【0012】そのため、本発明のマルチメディア変換サーバは第1の端末（送信端末）から送信されたメディア情報を受信する受信手段、受信した上記メディア情報の宛先を取得する手段、その宛先である第2の端末（受信端末）のメディア再生能力を取得する手段、上記メディア情報を上記受信端末のメディア再生能力に応じた出力メディア情報に変換する変換手段、上記受信端末に対して上記出力メディア情報を送信する出力手段を設けて構成される。

【0013】本発明のマルチメディア変換サーバの好ましい実施形態として、上記受信手段が受信するメディア情報が文字情報で、上記メディア再生能力はフォーマット情報であり、上記変換手段は上記文字情報を音声信号に変換する手段、生成した音声に対応した映像信号を生成する手段、生成した音声信号を第2の端末が受信再生できるフォーマットの1つにて圧縮符号化する手段、生成した映像信号を第2の端末が受信再生できるフォーマットの1つにて圧縮符号化する手段とをもち、上記出力手段は、上記文字情報に圧縮した上記音声符号と圧縮し

た上記映像符号を付加し受信端末へ宛て送信する手段とをもつ。

【0014】本発明では、送信端末は受信端末の画像合成アルゴリズムのメディア再生能力等を知らなくても通信が可能となる。またテキスト情報を基に音声、映像情報を合成して生成することにより、送信端末及び受信端末の処理量を低減し、携帯端末の小型化、端末電池の長寿命化を実現できる。

【0015】本発明の上述及び他の特徴及び効果は以下の発明の実施の形態によって更に詳しく説明する。なお、今後の説明において、音声の各音に対応する情報を音素片情報、音素片を組み合わせた一連の情報を音声情報、動画を構成する各画面を画像あるいはフレーム、画像あるいはフレームを組み合わせた一連の情報を映像情報と呼ぶ。

【0016】

【発明の実施の形態】図1は本発明によるマルチメディア配信システムの第1の実施形態を示す構成ブロック図である。本実施形態はマルチメディア端末による、映像・音声ファイルの送受信を、送信端末は、受信端末の処理能力を不知の状態で情報を伝送できるものである。

【0017】本システムは送信端末100から送信されたメディア情報を受信端末5に配信するサーバとを有するメディア配信システムにおいて、上記サーバが端末データベースサーバ107を用いて上記受信端末5のメディア再生能力を取得する手段と、上記メディア情報を上記取得したメディア再生能力に応じた出力メディア情報に変換する音声・映像合成サーバ103で構成される。

【0018】送信端末100は配信サーバ101に対して伝送路2を介して、受信端末の識別情報(端末ID)2101、テキスト情報と予め定められた映像及び音声のうちのそれぞれ1つを選択する選択信号のみを送信する。配信サーバ101は送信先である受信端末5の処理能力を、端末データベースサーバ107に対して、受信端末5の識別情報2101を通知し、受信端末5の処理能力を問い合わせる。

【0019】端末データベースサーバ107は受信端末5の視聴可能な音声符号フォーマット、映像符号フォーマット、画面サイズ等の音声映像再生能力情報2102を配信サーバ101に通知し、配信サーバ101は音声映像再生能力情報2102を基に音声及び映像符号化方式を決定する。配信サーバ101は受信したテキスト情報102と、映像選択信号106、音声選択信号105、音声映像符号化方式108を音声・映像合成サーバ103に送信する。

【0020】音声・映像合成サーバ103では、テキスト情報102を基に、テキストに記された内容を基に音声信号、映像信号を合成・符号化し、得られた音声・映像符号104を配信サーバ101に返す。配信サーバ101では、送信端末100から送信されたテキスト情報

と、音声・映像合成サーバから得た音声/映像符号104を伝送路4を介して受信端末5に伝送する。受信端末5は受信した信号を解釈し、テキスト情報、映像信号、音声信号をそれぞれ表示・再生する。

【0021】図2は、図1の音声映像再生能力情報2102を取得する手順を示すフロー図である。配信サーバ101は端末DBサーバ107に対して、端末能力問合せ要求信号と端末能力取得要求を送付する。端末の識別情報(端末ID)はメールアドレス、電話番号、機器番号、機器型番号等である。配信サーバ101は、端末能力問合せ要求信号2101が受け付けられた旨を示す了解応答を受信した後、端末IDを送信し、端末DBサーバ107は該当する音声映像再生能力情報2102を返送する。配信サーバ101は音声映像再生能力情報2102を受信した後、終了要求を通知し、音声映像再生能力情報の受信処理を終了する。

【0022】図3は、端末DBサーバ107における音声映像再生能力情報管理の一例を示す。端末DBサーバ107では、図3に示すような端末IDとそのIDに対応する音声映像再生能力情報をセットにしたテーブルをもつ。配信サーバ101から音声映像再生能力情報取得の要求が来ると、これに付随して通知される端末IDを用いて、図3のテーブルを検索し、得られた音声映像再生能力情報2102を返送する。

【0023】図4は配信サーバ101へ返信する端末能力送信フォーマットと音声映像再生能力情報(端末能力)を示す。端末能力送信フォーマット5050は、識別フィールド、端末IDフィールド、端末能力フィールド、検証フィールドの4部分から構成される。識別フィールドはこれに引き続くデータで端末能力が送信されることを示す符号である。端末IDフィールドは、配信サーバ101から要求された端末IDを返送する。配信サーバ101で、端末IDフィールドの情報と、要求した端末IDとを比較することにより、受信したデータの正当性を確認する。端末能力フィールドは図4の引き出し先により示されるように音声、映像それぞれに関して端末の能力を示すデータ(音声映像再生能力情報5051)である。検証フィールドは識別フィールド、端末IDフィールド、端末能力フィールドのデータ(ビット、バイト)等に伝送エラーがないことを確認するための情報であり、例えば、パリティや、CRC符号等が該当する。また、さらに、誤り訂正符号(例えばリードソロモン符号、BCH符号等)を用いて、軽微な伝送エラーであれば受信側にて修正させる機構を設けてもよい。

【0024】図4の下部に音声映像再生能力情報5051の詳細を示す。音声能力情報、映像能力情報ともに、方式フラグと能力値の2つの部分からなる。方式フラグは候補となる複数の方式、オプション等にそれぞれフラグを設け、それぞれの方式をサポートしていればTRUE(真)、サポートしていなければFALSE(偽)を

セットする。図4では、音声符号化方式としてA、B、Cの3方式の候補、映像符号化ではP、Q、R、Sの4候補があり、図の例では音声は方式Aのみ、映像は方式Q以外をサポートしていることを示す(1=TURE)。能力値は方式フラグに示す方式に付随した数値的限界を示すものであり、例えば、ビットレート(図の"B-rate"、"B-rate2")、音声処理における音声サンプリングレート(図の"S-rate")、映像処理における最大画像サイズ(図の"size")、フレームレート(図の"F-rate")等が例として挙げられる。能力値は、ビットレート、フレームレート等のように数値で表すもの、サンプリングレートのように、予め設定された数値に対し真偽を示す値を記すもの、画像サイズのように複数のスカラ値の組み合わせにより示すもの等がある。また、これらを符号化する方法、予め定められた複数の「値の範囲」の中から選択する方法等もある。また、方式フラグ、能力値ともに、「拡張フラグ」を設け、このフラグが真の時には、新たなフィールドが追加される構造にすることにより、将来の方式数の増加等にも互換性を保ちながら拡張することができる。さらに、音声、映像の能力以外にもテキストや、グラフィックス、通信方式、高音質オーディオ等の能力も同様な記述法にて記述することができる。

【0025】図5は配信サーバ101における、音声映像再生能力情報5051の音声能力の処理フロー図である。配信サーバ101は受信した音声映像再生能力情報5051を解読しながら、まず、判定部5101で方式Aがサポートされているか、すなわちフラグが1か否かを判定し、方式Aがサポートされていれば、関連する能力値、すなわちサンプリングレート5102、ビットレート5103をデータから取得・設定し、正常終了する。方式Aがサポートされていない場合は方式B、方式Bがサポートされていない場合は方式Cを調べる。いずれかの方式がサポートされていれば関連する能力値を取得し正常終了する。

【0026】図では、方式Bではサンプリングレート、ビットレートは固定であるため能力値取得不要、方式Cはビットレートのみ可変であるため能力値取得することを仮定している(方式Aはサンプリングレート、ビットレートはいずれも選択可能を仮定)。方式A、B、Cのいずれもサポートしていない場合は、エラーとし、該当方式がない旨を送信端末100へ通知する。なお、以上の説明では、方式の判定はA→B→Cの順で優先順位をつけて判断しているが、これを可変とする、あるいはハードウェアの稼動状況に応じて可変としてもよい。

【0027】図6は上記方式選択に優先順位を設けた選択法による処理フロー図である。同図において、まず、配列：優先順位テーブル[i]に希望する選択方式の順iに0から、選択方式を識別する情報(例えば方式番号等)を記述しておく。このとき、全選択方式数を「候補数」とする。

まず、変数iを用いて、優先順位テーブルに記載された選択方式順に「選択方式候補」を選ぶ。また「選択方式候補」の方式に対応する「方式フラグ」を受信した配列：受信方式フラグ[]から選択する。この「方式フラグ」が1(真)か否かを調べ、真であれば、この時の「選択方式候補」を「選択方式」として採用して、以下、選択方式に応じた能力値を設定し、正常終了する。一方「方式フラグ」が0(偽)の時には、変数iを歩進した後、「候補数」と比較し、まだ、候補が残っていれば、再び、「選択方式候補」を選ぶステップへ戻る。そして、次の優先順位の方式の検査を行う。変数iと「候補数」の比較において、iが「候補数」と同じ、すなわち0から「候補数-1」までの「候補数」個の候補を検査し終わってしまった場合、該当候補なしとしてエラー終了とする。

【0028】図6の方法では、検査開始の前に、優先順位テーブルを設定すればよいため、随時優先順位を変更できる。また、優先順位テーブルにある方式を登録しないことにより、端末がその方式をサポートしていた(受信方式フラグ[]の対応フラグが真)としても、この方式を選択しないことができる。

【0029】図7は本発明の配信システムに使用される送信端末100及び受信端末5に相当するマルチメディア端末1000の構成図である。説明を簡単にするため、送信機能のみを抽出した端末100と受信機能のみを抽出した端末5に分けて以下説明を行う。

【0030】図8は送信端末100の構成図であり、図7のマルチメディア端末1000の送信機能のみを抽出したものである。送信端末100では、入力デバイス11から入力された文字入力情報12は、編集装置13で解読され文字コード14となり、テキスト情報(宛先情報、テキスト情報)としてメモリ15格納される。合わせて、受信側に送る合成映像信号、合成音声信号の種別を選択する選択部110より音声選択信号111、映像選択信号112が選択され、メモリ15に格納される。送信時には、通信インターフェース(IF)17を介して、配信サーバ101との伝送路2を確立した後に、図9で示すような、宛先情報50、音声・映像選択情報115、テキスト情報51を配信サーバ101へ送信する。

【0031】図10は、合成音声・合成映像選択部110における音声・映像選択のための画面例である。選択のための情報はマルチメディア端末1000の表示デバイス66上に表示され、表示するデータは、音声映像合成サーバ103より、配信サーバ101経由で受信しており、メモリ15上に格納されている。図10は3つの顔画像1002、1003、1004から1つの顔画像を、また、3種の音声1008、1009、1010から1つの音声を選択する画面であり、顔画像はそれぞれボタン1005、1006、1007で、音声はそれぞ

れボタン1011, 1012, 1013で選択する。図では画像1(左端)及び音声2(中央)を選択した様子を示している。この場合、図9の選択信号115としては画像=1、音声=2を示す信号が伝送される。

【0032】図11は本発明によるマルチメディア変換サーバを構成する配信サーバの一実施形態の構成図である。配信サーバ101が従来知られている配信サーバと異なる点は音声・映像合成サーバ103と通信するための信号線102、105、106、104及び端末データベースサーバ107との通信するための信号線108、2101、2102が付加されている点である。

【0033】配信サーバ101の動作は4つのフェーズから構成される。第1のフェーズは送信端末101からのデータ(以下メールデータ)の受信であり、伝送路2から、通信IF41を介して入力された情報42をバッファ45に格納する。このとき、必要に応じて課金制御部43で、配信サーバが受信した情報量及び音声・画像合成機能の使用/不使用、音声・画像合成する選択番号に応じた料金を送信者に対して課金するための記録をとる。例えば、音声・画像合成機能を使用する場合は使用しない場合の料金(A)よりも高額な料金(B)がとられ、差額(B-A)は音声・画像合成サーバの運営に費やされる。また、ある特定の画像を選択した場合にはさらに高額な料金(C)が課せられ、差額(C-B)は使用した画像の権利所有者に渡される。

【0034】第2及び第3のフェーズは音声・画像合成の機能を使う場合にのみ存在する。音声・画像合成の機能を使用するか否かは、図9における選択情報115が存在するか否か、あるいは選択情報115の内容が有効な情報を示しているか、「選択しない」ことを示す情報を示しているかにより判定される。また、常時フェーズ2、3が存在するよう端末とサーバの間で取り決めを行っていてもよい。また、別信号で通知してもよい。

【0035】第2のフェーズにおいては、配信サーバ101のコントロール部2103は受信したメールデータから宛先情報2100を抽出し、端末データベースサーバ107に対して受信端末の識別情報2101を送信し、受信端末5の音声映像再生能力情報2102を得る。コントロール部2103は受信端末5の再生能力に応じた音声符号化方式及び映像符号化方式を決定し、音声映像符号化方式108として音声・映像合成サーバ103へ通知する。

【0036】第3のフェーズにおいては、配信サーバ101は受信したメールデータのコピーを音声・映像合成サーバ103に信号線102を介して送信する。音声・映像サーバ103で音声・映像を合成した結果の符号は信号線104を介して受信され、バッファ45に格納される。

【0037】第4のフェーズは、第3のフェーズ(第3のフェーズが存在しない場合は第1のフェーズ)が終了

した後の任意の時刻から開始される。第4のフェーズにおいては、通信制御部47がバッファに格納されたメールデータ46を読み出し、その宛先を解釈する。そして、通信IF49に指示をして、宛先に該当する端末、すなわち受信端末5を呼び出す。受信端末5との伝送路5が確立した時点で、バッファ45に格納されているメール情報のテキスト情報及びもし存在すれば音声・映像合成符号を読み出し、通信IF49、伝送路4を介して、受信端末5にメールデータを送信する。

【0038】図12は図6の音声・映像合成サーバ103の一実施形態の構成図である。図12の動作を説明する前に、図13及び図14を用いて音声・映像合成の原理を説明する。図13において「お願いします。」とのテキストを音声及び映像に変換する場合、まず、テキストを解析し、音情報「ONE GA I SHI MA SU」に変換する。このとき、各音の継続時間、アクセントの位置等を決定する。変換した各音素片(例えば、「O」や「N E」)に対応する音声波形データを順次並べて行くことにより、入力したテキストに対応する音声を合成する。

【0039】一方、画像合成では各音素片の種類に対応する画像を用意しておき、各音素片の継続時間だけ、対応する画像を表示する。画像の種類としては、例えば、図14に示すように、7つのフレームを用意し、音に対応する画像を表示する。

フレーム0(第14図左端) 無声区間及び、ん、ま行、ば行、ぱ行の前半

フレーム1 あ段(あかさたなはまやらわがざだば)の音

フレーム2 い段の音

フレーム3 う段の音

フレーム4 え段の音

フレーム5 お段の音

フレーム6 まばたき用

上記音情報「ONE GA I SHI MA SU」の場合は、図13にも示したように、フレーム番号が5→4→1→2→2→0→1→3となるように画像を表示する。音声開始前、終了後、及び途中の無音区間はフレーム0を表示しておき、適宜(例えば2秒間に0.1秒程度の比率にて)フレーム6を挿入することにより、まばたきをしているように見え、より自然な感じをユーザに与えることができる。

【0040】図12に戻って、音声・映像合成サーバ103の動作を説明する。まず、音素片データベース132には各音に対応する音素片の波形データが格納されており、選択する声の種類105と音データ133、必要であれば発生音の前後の音列、アクセント等の情報を与え、一意的に波形情報134を取り出す。また、画像データベース128には、図14に示したような複数のフレームが格納されており、選択する画像の種類106と音情報から得られる選択フレーム番号126が与えられ

れば、一意的にフレーム127が得られる。

【0041】合成時には、テキスト情報102が音声変換部120に入力される。音声変換部120ではテキスト情報102から音への変換を行い、音データと各音の継続時間を決定する。変換された音データ133が音声データベース132に入力される。音声データベース132では、配信サーバ101から指定される音声選択信号105と、音データ133より、音声波形データ134を音声変換部120に出力する。音声変換部120では入力された音声波形データを上記継続時間だけ音声出力波形信号121に出力する。出力された波形信号121は、そのままデジタル-アナログ変換を行えば実際の音（音声）となるが、音声・映像合成サーバ103においては、デジタル信号のまま音声エンコーダ122に入力し、音声映像符号化方式108の示す符号化方式で圧縮して、音声符号データ123を得る。

【0042】一方、音声変換部120は音データとその音の継続時間情報をフレーム選択部125に入力する。フレーム選択部125では音情報から表示するフレーム番号126を決定し、画像データベース128に入力する。画像データベース128では配信サーバ101から指定される画像選択信号106と、フレーム番号126より、表示フレームデータ127を出力する。フレーム選択部125は画像データベース128より入力された表示フレームデータ127を保持し、該当する音声信号121と同期するように、指定された継続時間の間、フレームデータ129を出力する。フレームデータ129は、表示フォーマットを変換しテレビジョン等で見ると口が動く動画像として見えるが、音声・映像合成サーバ103においては、デジタル信号のまま映像エンコーダ130に入力し、音声映像符号化方式108の示す映像符号化方式で圧縮し、映像符号データ131を得る。音声符号データ123と映像符号データ131はそれぞれが同期するように多重部135で1つの信号に多重化され、音声・映像符号データ104として配信サーバ101に戻される。

【0043】図15は本発明によるマルチメディア配信システムの第2の実施形態の構成図である。第1の実形態と異なる点は、音声・映像合成処理を受信端末にて行う点 すなわち受信者が合成する音声・映像を選択する

画像データベース128

選択信号 フレームデータ

- | | |
|---|--|
| 1 | CHILDO CHILD1 CHILD2 CHILD3 CHILD4 CHILD5 CHILD6 |
| 2 | MANO MAN1 MAN2 MAN3 MAN4 MAN5 MAN6 |
| 3 | WOMANO WOMAN1 WOMAN2 WOMAN3 WOMAN4 WOMAN5 WOMAN6 |

画像メモリ180

CHILDO CHILD1 CHILD2 CHILD3 CHILD4 CHILD5 CHILD6

画像データベース128には3種類のフレームデータセットが格納されており、画像選択信号106によって選択される。例えば選択信号=1の時には、CHILDOからCH

点である。送信端末157は図8の送信端末100とほぼ同じ構成であるが、合成音声・合成映像選択部がない、すなわち、テキスト情報のみを送信する端末である。送信されたテキスト情報は配信サーバ3を経由して、受信端末150に届く。

【0044】受信端末150は受信したテキスト情報を閲覧する前に、画像データベースサーバ152及び音素片データベースサーバ155に接続し、それぞれに対して、希望する画像選択信号151、音声選択信号154を送信し、該当するフレームデータセット153及び音素片波形セット156を得る。フレームデータセットは、例えば図14の7つの顔画像からなるフレームデータの集合であり、このフレームデータセット内の画像を音情報に合せて選択して出力すれば音声に同期した映像を合成することができる。音素片波形セットはテキストにあわせて音声を合成するときの各音の波形データの集合である。受信端末150では、受信したテキスト情報4とフレームデータセット153、音素片データセット156を用いて、音声・映像合成を行い出力する。

【0045】図16は図15の受信端末150の一実施形態の構成図である。受信したテキスト情報4は通信IF60を介してメモリ166に格納される。メールを閲覧する前に、通信IF60を介して、フレームデータセット153及び音素片波形セット156を受信し、それぞれ、画像メモリ180と音素片メモリ161に格納する。ユーザの指示により、テキスト情報4、フレームデータセット153、音素片データセット156を用いて音声・映像合成を行うが、このときの処理は図12の処理とほぼ同じである。

【0046】すなわち、音声変換部120、映像変換部125が必要なデータを決定し、データをアクセスする。データのアクセス先は図12の場合は音素片データベース132あるいは画像データベース128であったが、図16においては、図12の音素片データベース132の中の音声選択信号105により指定された音素片データセットのみが音素片メモリ161に格納されている。同様に、図12の画像データベース128の中の画像選択信号106により指定されたフレームデータセットのみが画像メモリ180に格納されている。画像の場合の例を以下に挙げる。

IL6までの6フレームから成るフレームデータセットが合成に使用される。

【0047】一方、画像メモリ180では、すでにCHILDOからCHIL6までの6フレームから成るフレームデータセットが、画像データベース152からダウンロードさ

れている。ダウンロード時には、例えば、画像データベース152の内容が画像データベース129と同じとすると、選択信号151として1を指定する。

【0048】このように、図12と同様に合成された音声121はスピーカ78から、映像129は表示デバイス66に出力される。また、ユーザの選択により、受信し、メモリ166に格納してあるテキスト情報自体をテキスト表示処理部64で、文字コードデータから文字ビットマップへの変換等を行った後に、表示デバイス66に出力することもできる。

【0049】テキスト情報の表示は、テキスト情報単独でも、映像情報の上に文字ビットマップをオーバーレイしても、画面の領域を分割し、一部に映像情報、別の部分にテキスト情報を表示しても構わない。また、テキスト情報の表示／非表示あるいは上記の表示形態はユーザが指定することができる。

【0050】上記本発明のマルチメディア配信システムの第2の実施形態では、音声・映像合成サーバが不要になり、配信サーバ3も、テキスト及び添付データを配信するだけの機能で済むため、構成が容易になる。また、配信サーバから受信端末へのトラフィックも一般的には第1の実施例に比べ少なくなり、低い通信料金で通信が可能になる。一方、受信端末150側は、音声・映像合成機能が端末内に必要になるため、装置規模は大きくなるものの、以下の利点がある。

【0051】すなわち、受信者が自由な画像、音声を選択あるいは画像、音声による出力をしないことも選択できる点である。また、複数の音素片データセット及びフレームデータセットを受信者がダウンロードしておき、送信者候補リストとダウンロードした音声・画像の対応をあらかじめ指定しておくことにより、特定の送信者からのデータに対しては指定した音声・画像が出力させるようにする。また、音素片データセット及びフレームデータセットのデータフォーマット用いれば、利用者個人で音素片データセット及びフレームデータセットを作成し、作成したデータを用いて音声・映像合成を行うことができる。

【0052】図17は本発明によるマルチメディア配信システムの第3の実施形態の構成図である。本実施形態では、第1の実施形態と同じ機能のサービス、すなわち、送信者が合成する音声、画像の種類を選択するサービスを実現する。

【0053】図17において、送信端末200がテキスト情報を送信する前に、画像データベース152及び音素片データベース155に接続し、画像選択信号151及び音声選択信号154をそれぞれ送信することにより、フレームデータセット153及び音素片データセット156をダウンロードしておく。テキスト情報送信時には図18に示すように、先にダウンロードした画像情報311（フレームデータセット）と音素片情報312

（音素片データセット）をテキスト情報51に付加し、さらに、これら画像情報311、音素片情報312が付加されていることを示す識別符号310を付加した情報を送信する。

【0054】配信サーバ201、音声・映像合成サーバ204では送信端末200から送信されたテキスト情報、フレームデータセット、音素片データセットを使用して、音声・映像合成を行った後、テキスト情報と、音声・映像情報を受信端末5に送信する。受信端末5は、図1の受信端末と同じである。

【0055】図19は図17の送信端末200の一構成例の図である。送信端末200は、図8の送信端末100の合成音声・合成映像選択部110の代わりに、音素片メモリ202、画像メモリ204が置かれている。ユーザは文字入力デバイス11、編集部13を用いて生成したテキスト情報14をメモリ15に格納する。テキスト情報14を送信する前に、通信IF201を用いて音素片データセット156及びフレームデータセット153をダウンロードして、それぞれ音素片メモリ202及び画像メモリ204に格納する。これらのダウンロードした情報は、図16の音素片メモリ161あるいは画像メモリ180に格納されている内容と同じである。テキスト情報16の送信時には、テキスト情報と16と、音素片データセット203及びフレームデータセット205を通信IF201を介して伝送路2に出力する。

【0056】図20は配信サーバ201の構成図である。配信サーバ201の構成・動作は図11の配信サーバ101と、ほぼ同じ構成及び動作であるが、異なる点は音声・映像合成サーバ204に出力するデータが、配信サーバ101の場合では音声選択情報105と画像選択情報106が伝送されるのに対し、配信サーバ201では音素片データセット202、フレームデータセット203が伝送される点である。

【0057】図21は音声・映像合成サーバ204の構成図である。音声・映像合成サーバ204の構成及び動作は図12の音声・映像合成サーバ103とほぼ同じである。異なる点は、音声・映像合成サーバ103では、音声選択信号105と画像選択信号106が入力され、それぞれ音素片データベース132、画像データベース128から合成に使用する音素片データセット、フレームデータセットが選択されるのに対して、音声・映像合成サーバ204の場合は、音素片データセット202とフレームデータセット210が入力され、それぞれ音素片メモリ132、画像メモリ220に格納され合成に使用される点である。

【0058】第3の実施形態の利点は、送信者が音声・画像データを選択する自由度が高くなる点である。すなわち、音素片・画像データベースが音声・映像合成サーバに含まれるような形態では、選択できる音声、画像の種類・料金等が音声・映像合成サーバの運営者によって

制限される可能性があるが、第3の実施形態では、配信サーバの運営者、音声・映像合成サーバの運営者以外の複数の者が、音素片・画像データベースサーバを運営することが可能となり、市場競争原理により、利用できる音素片・画像の種類が増えたり、低料金でデータを利用することができたり、利用者に対する恩恵が多くなる。

【0059】さらに、一度ダウンロードした音素片・フレームデータセットを送信端末で記憶しておくことによって、常に同じ音声、画像を使用することができる。また、同一データフォーマットを使用することにより、例えば利用者個人の音声、画像を用いることもできる。

【0060】図22は本発明によるマルチメディア配信システムの第4の実施形態の構成図である。本実施形態では、第1、3の実施形態と同じ機能のサービス、すなわち、送信者が合成する音声、画像の種類を選択するサービスを実現する。送信端末200は第3の実施形態の端末と同一のものであり、送信したデータも図18と同一である。配信サーバ240は受信したデータを指定した宛先に転送する機能のみを有する、いわゆる通常のメールサーバである。ここで、第4の実施形態が他の実施例と異なる点は、伝送路4で送信されるデータも、図18に示すデータと同じデータ構造、すなわち、テキスト情報51に識別符号310、画像情報311（フレームデータセット）と音素片情報312が付加された構造である点である。受信端末250は受信した、テキスト情報51に識別符号310、画像情報311（フレームデータセット）と音素片情報312を用いて音声・映像合成処理を端末内で行う。

【0061】図23は図22の受信端末250の構成図である。受信端末250の構造・動作は、図16の受信端末150に類似しており、異なる点は、受信端末150が、音素片データセット160、フレームデータセット162をそれぞれ、別の論理チャネルから事前にダウンロードするのに対し、受信端末250ではこれら音素片データセット160、フレームデータセット162が受信テキストデータ165に付加されているため、受信したデータをメモリ166にいったん格納した後に、音素片データセット160、フレームデータセット162をメモリ166から抽出し、それぞれ音素片メモリ161、画像メモリ180に格納する点である。

【0062】第4の実施形態の利点は、第2の実施形態に比べ、受信者が予め音素片、画像データをダウンロードする手間が不要な点、また、第1又は第3の実施形態と同じサービスを提供しながら、伝送路4上の伝送データ量を低減できる点である。

【0063】さらに、マルチメディア配信システムの第5の実施形態として、送信端末100から音声選択信号、画像選択信号を付加したテキスト情報を受信し、配信サーバが、画像データベース152と音素片データベ

ース155からの音素片データセット、フレームデータセットをダウンロードし、受信したテキスト情報にこれら音素片データセット、フレームデータセット付加し、受信端末250に送信する構成である。第5の実施形態では、第1、3、4の実施形態と同じサービスを提供しながら、システム全体のトラフィックを最小にすることができる。

【0064】図24は本発明によるマルチメディア配信システムの第6の実施形態の構成図である。本実施形態と前述の5つの実施形態と異なる点は、変換処理の内容が、テキストから音声・顔画像ではなくメディア情報である点、すなわち映像符号から別方式あるいは別解像度（画像サイズ）の映像符号への変換である点である。送信端末1は従来知られている送信端末と同じように、送信端末1自らの中で撮影した映像を符号化し、音声等とともにテキスト情報に添付して信号2として配信サーバ2200へ送信する。配信サーバ2200では、他の実施形態と同様に端末データベースサーバ107に受信端末5の再生能力を問い合わせ、もし、受信した信号2の符号化方式（例えば映像符号化方式）が問い合わせた再生可能な方式の中になければ、映像変換サーバ2202に映像符号化方式の変換を要求する。

【0065】具体的には信号2中の映像符号の部分抽出し、抽出した映像符号2201とその符号化方式2204を出力し、また、受信端末5が再生可能な符号化方式と映像変換サーバ2202の処理可能な符号化方式の中の共通方式の中から選んだ方式108を通知する。ここで信号2の映像符号方式2204は、信号2の中に明示的に方式名等を示してもよく、映像添付ファイル名等から間接的に示唆してもよい。

【0066】映像変換サーバ2202では映像符号2201を符号化方式108にて示される方式に変換して変換映像符号2203として出力する。配信サーバ2200は変換映像符号2203を元の映像符号（映像符号2201）に該当する部分と置き換え、信号4として受信端末5へ送信する。

【0067】図25は図24の配信サーバ2200の構成図である。基本的な構成、動作は図11の配信サーバ101と同じであるが、入力信号2に変換元となる映像符号が含まれている点、音声映像合成サーバ103の代わりに、映像変換サーバ2202に対し、映像符号2201と映像符号方式2204を送信し、変換された映像符号2203を取得する点が異なる。また、映像符号2201の符号化方式を取得するために、受信した情報42をコントロール部2103に入力し、コントロール部2103で、その符号化方式を解析する点が異なる。

【0068】図26は図24の映像変換サーバ2202の構成図である。入力された映像符号2201は映像デコード2210に入力される。映像デコード2210は複数の符号化方式を切り替えて処理する機能を有し、映

像符号方式2204で示された方式で映像を再生する。なお、映像符号方式2204の代わりに映像符号2201の中に記述された符号化方式情報を用いてもよい。再生された映像2211はバッファ2212へ格納された後、読み出されスケーリング部2214へ入力される。スケーリング部2214では画像サイズ、フレームレート、インターレース/プログレッシブ スキャン方式、色信号密度等の解像度を変換する。なお、画像サイズ等の変更がない場合はスケーリング部を迂回してもよい。また、予めスケーリング部2214を省いてもよい。変換された映像はスイッチ2216で選択された所定のエンコーダ2218に供給される。エンコーダ2218は映像符号化方式108で選択される。エンコードされた符号はスイッチ2219を介して変換映像符号2203として出力される。

【0069】第6の実施形態(図24から図26)ではメディア情報として映像(動画像)から別方式・別解像度の映像への変換の例を示したが、以下のように変更してもよい。別解像度・同方式の映像、同解像度・別方式の映像、別ビットレートの映像、映像から映像の一部フレーム(静止画像)。また、メディア情報として音声・音響信号も同様な構成により別方式、別サンプリングレート、別帯域、別ビットレートへの変換が可能である。

【0070】変換前のメディア情報(入力メディア情報)と変換後のメディア情報(出力メディア情報)の組み合わせにより、異なる変換料金を送信者あるいは受信者に課金することができる。例えば下記のような例である。例では「→」の左側が入力メディア情報、右側が出力メディア情報、「:」の後が料金体系である。

例1

高解像度動画像→低解像度動画像: 出力動画像1秒につき10円

例2

動画像→複数の静止画像: 静止画像1枚につき1円

例3

符号化された音声信号→別方式で符号化された音声信号: 秒数にかかわらず1回100円

例4

テキスト情報→符号化された音声+顔画像動画像: 変換基本料金100円+テキスト情報の1文字1円

例5 音声付動画像→別音声付動画像: 解像度変換1回100円、フレームレート変換1回20円、ビットレート変換1回30円、音声符号化方式変換1回100円

上記例1では、例えば、図26のスケーリング部2214が機能することにより変換秒数を計測し、計測した秒数に応じて料金を計算することにより実現できる。例2では、静止画像のエンコード回数すなわち出力枚数を計測することにより、また例3では音声符号変換処理の起動回数を計測することにより料金を計算することができる。例4では一連の変換処理を開始した時点で基本料金を

を課し、その後1文字分変換することにより追加料金を基本料金に加算することにより実現できる。例5では、各変換部の動作/非動作に応じて課金料金を加算していくこともできるし、これらの処理を要求するコマンドを解析した時点で該当料金を計算して課金することもできる。なお、これら料金計算は、配信サーバ2201内で計算課金しても、映像変換サーバ2202内にて計算し、計算結果を配信サーバ2201に通知し、配信サーバにて課金してもよい。

【0071】これら料金体系のうち、変換先の方式により、料金が変わるものは、変換先の方式が確定した時点すなわち、受信端末のメディア処理能力が判明した時点で、料金を計算し、送信端末に対し、計算した料金を提示し、送信端末側が料金を確認して了解指示を発行することにより始めて、変換料金の課金と、変換動作の実行を行うこともできる。

【0072】変換先の方式により複数の候補がある場合には、先の実施例では変換サーバが所定の優先順位に応じて1つの候補に決定する方法を説明した。しかし、複数の候補の料金が異なる場合には、それら複数の候補とそれぞれの変換料金を送信端末に通知し選択してもらうこともできる。なお、一定時間選択指示がない場合には自動的に定められた手順にて決定される候補をサーバ側にて選択し実行する変形例や、送信端末が事前に候補選択手順を定めて設定しておく方法、送信端末がメディア情報送信するのに付随して希望候補あるいは候補選択手順を指示する方法などの変形例も本発明に含まれる。なお、候補選択手順の例としては、料金の最も安いものを指示する方法、変換後のパラメータ(解像度、フレームレート、ビットレート等)の限度を示しそれらの限度内に含まれるものを任意選択する方法、変換後のパラメータの希望値を示しそれに最も近い性能の候補を選択する方法等がある。以上本発明の実施形態について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではない。例えば、以下の形態も、本発明に含まれる。第1から第5の実施形態において、音素片データセットの音素片波形データ及びフレームデータセットの画像データは例えば、MPEG-4等の圧縮符号化法を用いて圧縮した形で伝送を行ってもよい。この場合、伝送データ量が少なくなるため、システム全体のトラフィック量の低減や、ユーザの通信料金の低減を図ることができる。

【0073】第1から第5の実施形態では、テキストを伝送すると、テキストの内容に対応した音声と映像を出力することを前提としたが、出力は音声のみ、あるいは、映像のみであっても構わない。配信サーバの提供サービスとして、音声のみ、あるいは映像のみのサービスを提供する場合は、提供しないサービスの処理部、サーバ等は不要となる。

【0074】第1から第6の実施形態では、課金は配信サーバにおいて、送信するデータに対して行っている

が、これはデータ量に応じた課金でも、送信端末と配信サーバとの接続時間に応じた課金でもよい。また、配信サーバと受信端末間の通信も、データ量に応じた課金でも、受信端末と配信サーバとの接続時間に応じた課金でも構わない。また、受信端末と配信サーバの間の通信料金を送信端末に課金することも可能である。音声合成の有無、あるいは映像合成の有無により追加の料金を上乗せして課金することもできる。

【0075】なお、各実施形態では、受信端末は配信サーバから自動的にデータを送信されることを前提として説明したが、受信端末から配信サーバに対して接続を行い、受信端末宛のデータの有無を配信サーバに対して問い合わせ、該当データがあった場合に、データを受信端末内に伝送することも本発明に含まれる。

【0076】図15、17の場合、画像データベースサーバ、音素片データベースサーバからのデータセットのダウンロードに対して課金することも可能である。第2、第4、第5の実施形態の場合、受信端末にてダウンロードした音素片データセット及びフレームデータセットを、送信者を識別する符号と関連付けて保存し、以降、同じ送信者からのデータに対して保存していたデータセットを使用することもできる。

【0077】第1から第6の実施形態のいずれの場合も、送信端末と配信サーバ、配信サーバと受信端末の間は有線伝送でも、無線伝送でも構わない。また、回線交換でもパケット交換でも構わない。また、第1、3の実施形態において、配信サーバと音声・映像合成サーバとの間は有線、無線いずれでも構わない。また、回線交換、パケット交換いずれでも構わない。配信サーバと音声・映像合成サーバは同一の装置であっても構わない。

【0078】第1から第5の実施形態のいずれの場合も、合成音声の選択と、合成映像の選択は独立に（別々に）行う例を示したが、音声と映像をセットで選択する場合も本発明に包含される。この場合、配信サーバと音声・映像合成サーバの間の選択信号は1系統で済み、また、図15、17の画像データベースサーバ、音素片データベースサーバは1つのサーバに統一することができる。

【0079】図12、21において、エンコードした音声と、エンコードした画像は多重化して出力しているが、これらは独立した2つのデータとして多重せずに出力しても構わない。この時、それぞれのデータに再生時刻情報（タイムスタンプ、フレーム番号等）を付加することにより、再生時に音声と映像の同期を容易にとることができる。

【0080】図13、14において、音素片の種類と、その継続時間によって顔画像を選択し、表示する例を用いたが、以下の変形例においても類似の効果が得られる。図14の顔画像の数は7種類の例を示したが、それ以上の数の画像を用いてもよく。この場合はより自然

な、あるいは多くの表情を呈示することができ、自然感が増す効果がある。

【0081】音素片と顔画像との対応は必ずしていなくても類似の効果が得られる。例えば音声出力区間と特定の顔画像の対応、音声未出力区間と特定の顔画像の対応をとった場合も類似の効果が得られる。具体的には、音声出力区間は図14の顔画像0と顔画像1とを適当な間隔で交互に選択する例である。このとき、音声未出力区間（無音区間）では図13に示したように顔画像0と顔画像6を適当な間隔で呈示することによりまばたきの自然な感じをだすことができる。この変形例では、顔画像の数は第14図の顔画像0、1、6の3種類で済むために画像メモリの記憶容量、フレームデータセットの転送時間、画像データベースサーバの規模等を削減できる効果がある。

【0082】音素片と顔画像とが対応していない別の変形例として、音声出力区間にはランダムな画像を呈示し、音声未出力区間（無音区間）では図13に示したように顔画像0と顔画像6を適当な間隔で呈示する方法である。この方法では、原画像シーケンスから、ランダムあるいは一定間隔でフレームをサンプリングし、サンプリングしたフレームをフレームデータセットとして使用することができるため、フレームデータセットを容易に作成することができる。

【0083】上記、全ての実施例、変形例における処理は、ソフトウェア処理、ハードウェア処理あるいはソフトウェア・ハードウェアの混在処理のいずれでもよい。

【0084】

【発明の効果】上述のように、本発明ではテキスト情報を基に音声、映像情報を合成して生成することにより、送信端末の処理量を低減し、端末の小型化、端末電池の長寿命化を実現できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】図1は本発明によるマルチメディア配信システムの第1の実施形態を示す構成ブロック図。

【図2】図1の音声映像再生能力情報2102を取得する手順を示すフロー図

【図3】図1の端末DBサーバ107における音声映像再生能力情報管理の一例を示す図。

【図4】配信サーバへ返信する端末能力送信フォーマットと音声映像再生能力情報の例を示す図。

【図5】図1の配信サーバ101における、音声映像再生能力情報の音声能力の処理フロー図。

【図6】図5の方式選択に優先順位を設けた選択法による処理フロー図。

【図7】本発明の配信システムに使用されるマルチメディア端末の構成図。

【図8】図7のマルチメディア端末1000の送信機能のみを抽出した送信端末100の構成図。

【図9】図8の伝送路2で伝送される信号を示す図。

【図10】図8の合成音声・合成映像選択部110における音声・映像選択の画面図。

【図11】本発明による配信サーバの一実施形態の構成図。

【図12】本発明における音声・映像合成サーバの一実施形態の構成図。

【図13】図12における音声・映像合成の説明図。

【図14】図12における音声・映像合成の説明図。

【図15】本発明によるマルチメディア配信システムの第2の実施形態の構成図。

【図16】図15の受信端末150の一実施形態の構成図。

【図17】本発明によるマルチメディア配信システムの第3の実施形態の構成図。

【図18】図17の送信データの模式図。

【図19】図17の送信端末200の構成図。

【図20】図17の配信サーバ201の構成図。

【図21】図17の音声・映像合成サーバ204の構成図。

図。

【図22】本発明によるマルチメディア配信システムの第4実施形態の構成図。

【図23】図22の受信端末250の構成図。

【図24】本発明によるマルチメディア配信システムの第6実施形態の構成図。

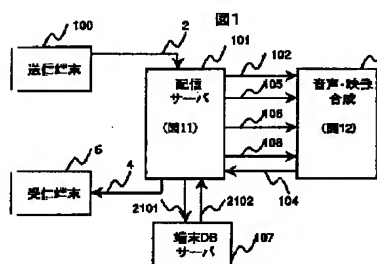
【図25】図24の配信サーバ2200の構成図。

【図26】図24の映像変換サーバ2202の構成図。

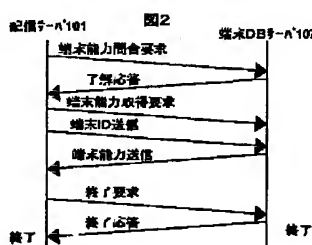
【符号の説明】

1…送信端末 3…配信サーバ、5…受信端末、100…送信端末、103…音声・映像合成サーバ、107…端末データベースサーバ、110…合成音声・映像選択部、125…映像変換部、128…画像データベース、132…音素片データベース、134…音声変換部、152…画像データベースサーバ、155…音素片データベースサーバ、161…音素片メモリ、180…画像メモリ。

【図1】



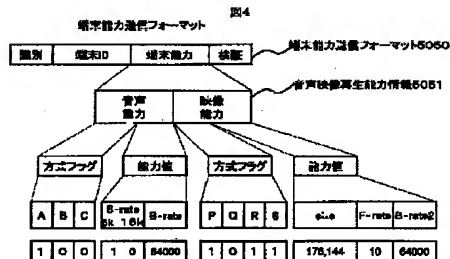
【図2】



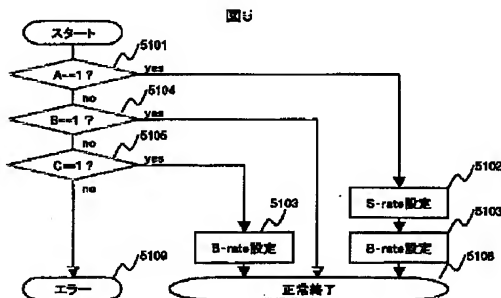
【図3】

端末ID	端末能力
端末ID1	端末能力1
端末ID2	端末能力2
端末ID3	端末能力3
...	...
端末ID N	端末能力 N

【図4】



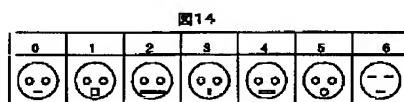
【図5】



【図9】



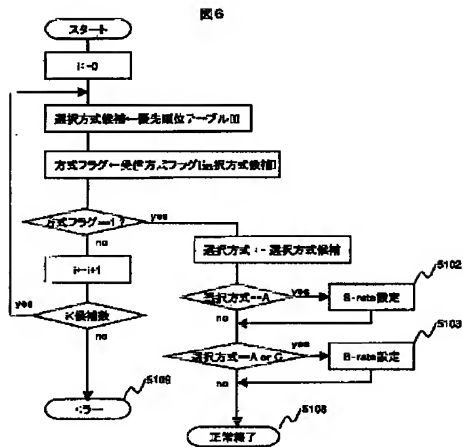
【図14】



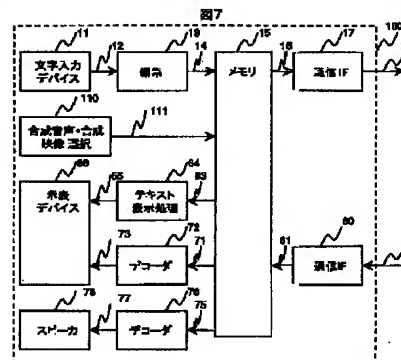
【図18】



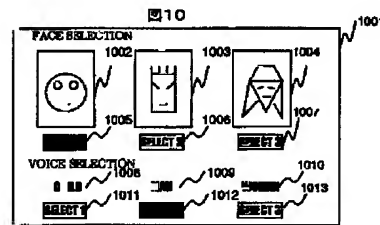
【図6】



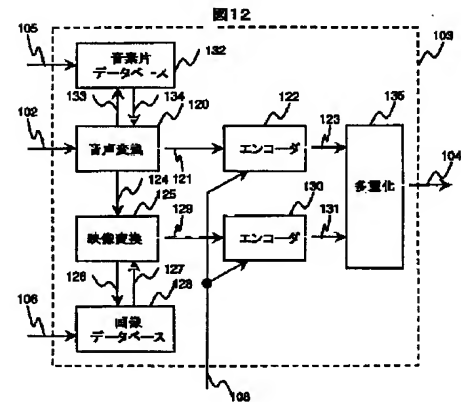
【図7】



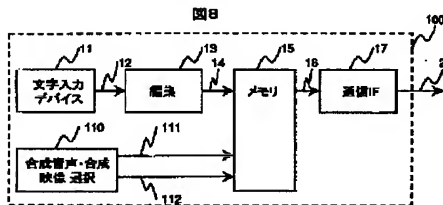
【図10】



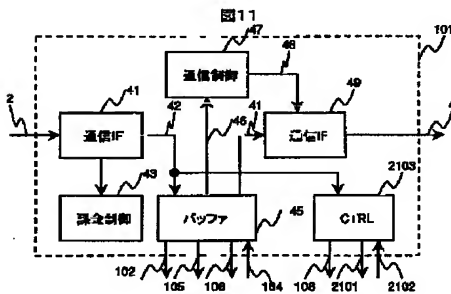
【図12】



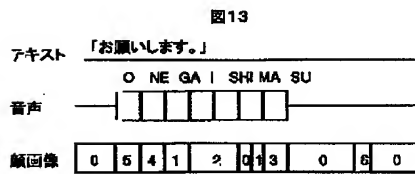
【図8】



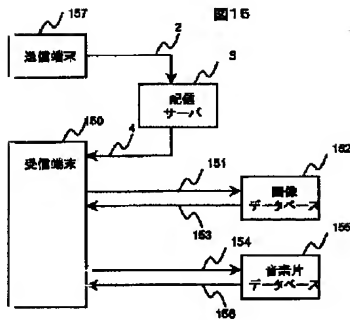
【図11】



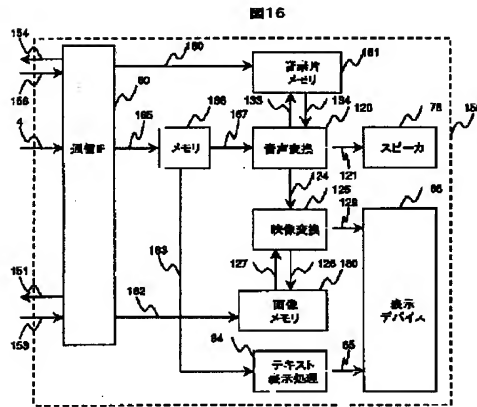
【図13】



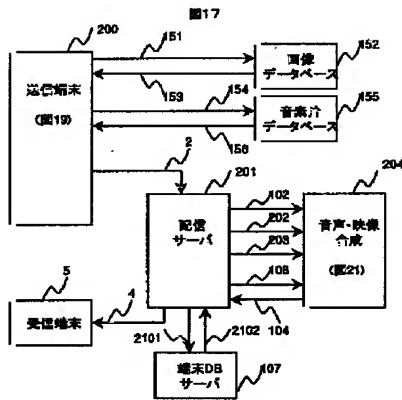
【図15】



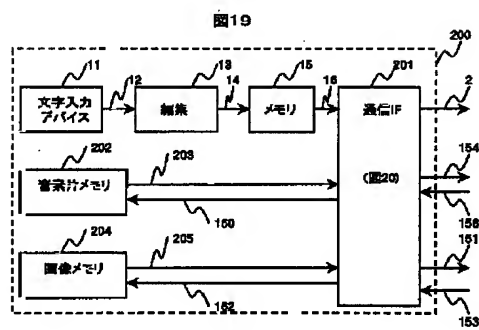
【図16】



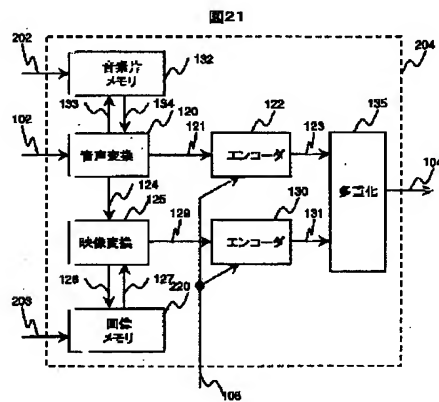
【図17】



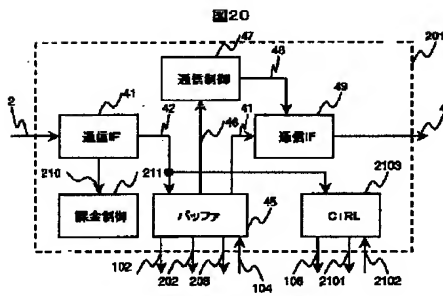
【図19】



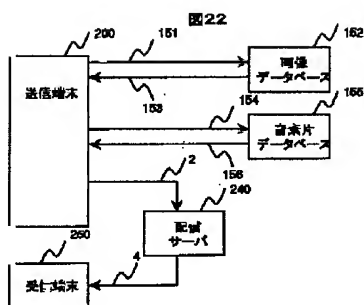
【図21】



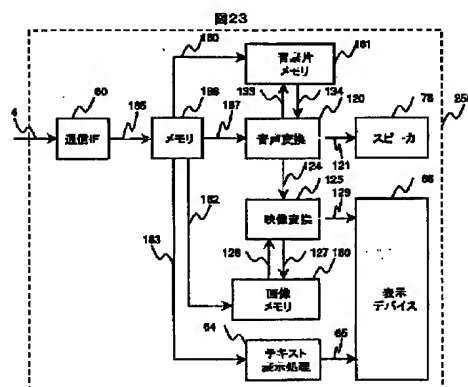
【図20】



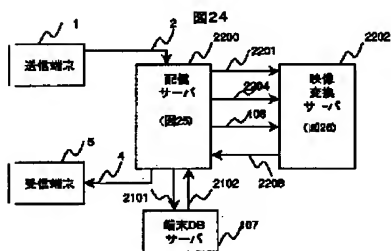
【图22】



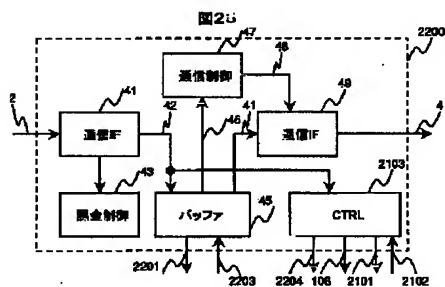
【图23】



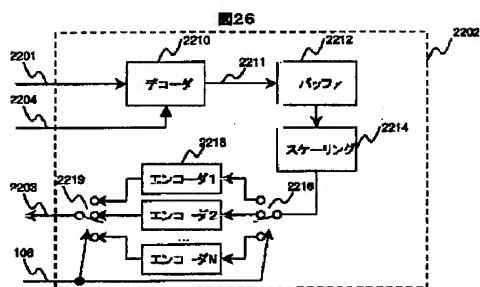
【图24】



【图25】



【図26】



フロントページの続き

(6) 102-297496 (P 2002-297496A)

(72)発明者 永松 健司
東京都国分寺市東恋ヶ窪一丁目280番地
株式会社日立製作所中央研究所内

Fターム(参考) 5C064 BA07 BB01 BB10 BC04 BC18
BC23 BD02 BD08